Bomb'X GUIDE

MEDIAGOGO

BOMB'X vous a plu !

Abonnez-vous à SEXY MICRO

Trimestriel (PC - Amiga - ST - Mac)

OFFRE EXCEPTIONNELLE DE LANCEMENT

Pour toute commande d'abonnement faite avant le 30 mars 1994,

économisez plus de 27% pour 4 numéros

(1 an) et plus de 37% pour 8 numéros (2 ans)

1 AN : ~~276~~ F — 199F (économie: 77 F)

2 ANS : ~~552~~ F — 345 F (économie: 207 F)

❑ **Je m'abonne pour 4 numéros (1 an) à 199 francs**

❑ **Je m'abonne pour 8 numéros (2 ans) à 345 francs**

❑ **Je choisis SEXY PC**

❑ **Je choisis SEXY AMIGA**

❑ **Je choisis SEXY ST**

❑ **Je choisis SEXY MAC**

❑ Je souhaite recevoir SEXY MICRO hors de France.
J'ajoute 35 F pour 4 Numéros et 70F pour 8 Numéros.

❑ Je joins un chèque, CCP, mandat-lettre de ..... + ... (étranger),
soit ..... francs à l'ordre de
MEDIAGOGO :
210, Rue du Faubourg Saint-Martin
75010 Paris

BON DE COMMANDE

(A remplir en capitales)

NOM : .....

PRENOM : .....

ADRESSE : .....

.....

CODE POSTAL: .....

VILLE: .....

PAYS: .....

❑ je désire une facture.

Le: .....

Signature

Sexy PC est édité par MEDIAGOGO, EURL au capital de 50 000 F, siège social 210 rue du Faubourg St. Martin 75010 Paris.
Directeur de la publication et de la rédaction : G. GIUDICELLI
ISSN : en cours
Dépôt légal 1° trimestre 94

Les photographies illustrant le manuel sont tirées de la version PC MCGA 256 couleurs.

3615 SAPRISTI,
rubrique"Magazines SEXY"
pour savoir tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur Bomb'X !

SOMMAIRE

MANUEL D'UTILISATION DE BOMBX 4
INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT 5
LA PROTECTION 6
LE JEU 7
LA PHASE BONUS 10
LES COMMANDES DU JEU 11
DÉPLACEMENT DES PERSONNAGES 12
LE TABLEAU DES MEILLEURS SCORES 15

GARANTIE

Si le jeu ne fonctionne pas, vérifiez que votre configuration matérielle est bien supportée par le logiciel (voir en couverture) et assurez-vous que vous avez scrupuleusement suivi les instructions du présent manuel. MEDIAGOGO décline toute responsabilité en cas de problèmes de fonctionnement ou de dommages liés à une mauvaise utilisation ou au non-respect des instructions du manuel.

S'il s'avérait que la disquette était défectueuse, vous pouvez bénéficier de la garantie MEDIAGOGO en nous retournant la disquette accompagnée du bon ci-dessous dûment complété. Aucune disquette ne sera renvoyée en l'absence de ce bon de retour. Au cas où la disquette retournée s'avérerait en bon état, MEDIAGOGO la retournera à son expéditeur en port dû.

La garantie s'étend sur une période de 30 jours suivant la date de retrait des kiosques du magazine ou sur une période de 30 jours à compter de la date d'achat par correspondance.

BON DE RETOUR

(à complèter en majuscules)
et à retourner à

MEDIAGOGO
Service Après-Vente
210 rue du Faubourg St-Martin
75 010 PARIS

Nom : .....
Adresse : .....
.....
C P : ..... Ville : .....
Téléphone : .....

Problème rencontré: .....
.....
.....
Machine : .....

J'ai bien pris connaissance des clauses concernant l'application de la garantie,

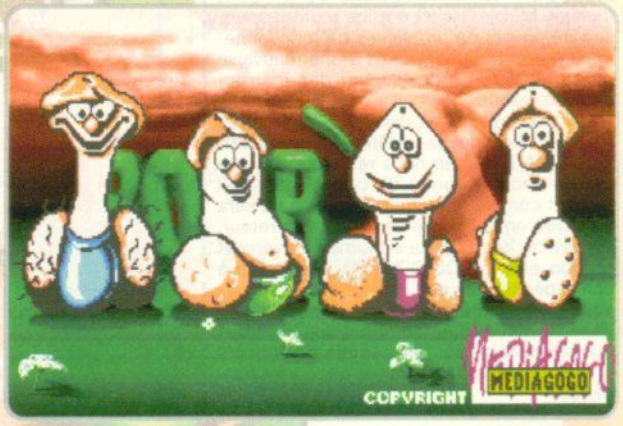
Date : .....
Nom : .....
Signature : .....

MANUEL D'UTILISATION

CODES

2 SAFES	15	28	41
3 HEROS	16	29	42
4 EXTAZ	17	30	43
5 SLURP	18	31	44
6 WOUAM	19	32	45
7 HAAAA	20	33	46
8 RIGOL	21	34	47
9 FACIL	22	35	48
10 RAPID	23	36	49
11 SYMPA	24	37	50
12 PRESR	25	38	
13 VATIF	26	39	
14 MONST	27	40	

Avant toute chose, il convient de faire une copie de sauvegarde de la disquette de jeu. Pour cela, reportez-vous au manuel d'utilisation de votre ordinateur. Ceci fait, n'utilisez que la copie pour jouer et rangez à l'abri la disquette originale.



INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Amiga

Eteignez votre ordinateur et patientez quelques instants puis rallumez-le et insérez la disquette du jeu.

Atari

Eteignez votre ordinateur et patientez quelques instants puis rallumez-le et insérez la disquette de jeu.

Macintosh

Faites démarrer votre Macintosh. Un Système version 6.07 ou plus récent doit être installé. Si tel n'est pas le cas, contactez votre concessionnaire agréé Apple pour procéder à une mise à jour de votre Système.

Créez un nouveau dossier. Ce dernier contiendra le programme et les fichiers annexes. Attribuez un nom quelconque au dossier, par exemple BombX-Mac.

Insérez la disquette BombX. Lorsque l'icône de la disquette apparaît à l'écran, affichez son contenu. Faites double-clic sur l'icône ou sélectionnez-la et choisissez Ouvrir dans le menu fichier.

Faites glisser le contenu de la disquette dans le dossier que vous venez de créer. Lorsque l'opération est terminée, éjectez la disquette et conservez-la en lieu sûr.

Pour ouvrir BombX, faites un double-clic sur l'icône BombX.

PC & Compatibles

PC dépourvu de disque dur

Vous éteignez votre ordinateur. Patientez quelques instants avant de le rallumez et insérez votre disquette de démarrage (ou disquette système). Quand le DOS vous donne la main (affichage de A:>), remplacez votre disquette de démarrage par la disquette du jeu puis tapez BOMBX suivi de la touche ENTREE.

Installation sur disque dur

Quand vous êtes sous DOS (affichage de C:>), tapez la commande suivante : A: suivi de la touche ENTREE.

Tapez alors INSTALL suivi d'ENTREE.

Le programme va automatiquement créer un répertoire BOMBX sur votre disque dur à condition que celui-ci dispose de la place nécessaire (750 Ko).

Vous jouez depuis le disque dur

Une fois l'installation terminée, Tapez CD BOMBX suivi d'ENTREE, puis tapez BOMBX.

Après le chargement du jeu, appuyez sur le bouton de feu ou sur la touche ENTREE.

Sur PC, vous pouvez choisir entre un mode VGA 16 couleurs ou MCGA 256 couleurs

LA PROTECTION

Afin de vérifier que le logiciel est bien un original et que vous êtes un utilisateur légal, il vous est demandé avant de jouer de répondre à une question à chaque fois que vous chargez BOMB'X.

Il s'agit de reconnaître une série de 4 figures apparaissant dans la notice. Quand le programme vous demande d'identifier le schéma de la page NN figure MM, reportez vous à cette page dans la notice puis repérez la figure MM.

La figure 1 est celle en haut à gauche de la page, la figure 2 est en haut à droite tandis que les figures 3 et 4 sont respectivement en bas à gauche et en bas à droite.

Utilisez les fleches pour positionner un personnage et ensuite appuyez sur ENTER pour passer au suivant.
Reportez vous au manuel page 11 figure 4 pour avoir la bonne combinaison.

A ce moment, il vous faut positionner à l'écran les 4 petits sexes masculins comme ils le sont dans le manuel. Pour orienter une figure (celle qui clignote), utilisez les flèches correspondant à la bonne direction. Pour passer à la figure suivante, appuyez sur la touche ENTREE.

Recommencez cela 4 fois au total. Si vous avez bien reproduit le schéma, vous pourrez accéder au jeu sinon la question vous sera reposée.

Au bout de 3 essais infructueux, le logiciel considérera que vous n'utilisez pas un original et vous interdira l'accès au jeu ; il vous faudra relancer le jeu et fournir les bonnes réponses.

NB : attention, les questions ne sont jamais les mêmes à chaque fois que vous relancez le jeu.

Exemple de question posée par la protection.

- Vous venez de charger le jeu et le message de la protection apparaît. Vous devez identifier les 4 dessins en page 8 sur la 2 xième figure.
- Allez en page 8. Vous y êtes? bien, voyez-vous la figure 2? Il y a successivement des personnages dirigés vers la droite, le haut puis 2 fois vers la gauche. Appuyez sur la touche fléchée droite; et voila, le personnage qui clignote à l'écran est dans la bonne direction. Pour passer au suivant, appuyez sur la touche ENTREE. Appuyez sur la touche flèche haut puis sur ENTREE pour passer aux deux dernières figures. Pressez la touche flèche gauche puis ENTER. Il ne reste plus qu'à appuyer sur flèche gauche puis ENTREE pour accéder au jeu. Bonne chance.

N'oubliez jamais de conserver le manuel à portée de main pour répondre aux questions et surtout ne le perdez pas!

LE JEU

bonus pour gagner définitivement les faveurs de la belle.

Le but de chacun des joueurs est d'amasser suffisamment d'énergie afin que la jeune femme présente dans chaque niveau soit séduite par sa prestance et sa vigueur. Dès lors qu'un participant lui fait une impression favorable, elle lui ouvre sa couche. Néanmoins le joueur devra se "protéger" avant d'aller la retrouver...

Il est possible de jouer à BOMB'X jusqu'à 4 joueurs. Suivant le nombre de joueurs, certaines phases du jeu seront présentes ou non.

En solitaire, vous devez vaincre 50 niveaux différents et réaliser le meilleur score. A deux ou plus, vous vous affronterez sur un de ces 50 niveaux et les deux meilleurs participants se verront offrir une phase

Acquisition d'énergie.

Pour acquérir cette énergie, chaque joueur doit récolter des sources tonifiantes (gâteau aphrodisiaque, dessous coquins). Il est également recommandé de récolter deux autres bonus pour leur effet bénéfique; le cœur palpitant permet d'accroître sa vitesse ou de passer à travers les murs jaunes, le préservatif rend insensible aux ignobles virus qui rôdent.

Pour gagner les avantages de chaque bonus, il suffit de passer dessus quand ils ne clignotent plus. Chaque fois qu'un bonus est ramassé, un autre apparaît ailleurs.

Le niveau d'énergie est visualisé sur les bords de l'écran de jeu sous la forme d'une jauge de la couleur du personnage. Dès lors que la jauge atteint son maximum, elle se met à clignoter. Au même moment, la jeune femme retire ses draps pour accueillir le joueur méritant.

Perte d'énergie.

Mais attention, il faudra se méfier des monstres qui gardent chaque niveau. Si jamais, un joueur est touché par un de ses monstres (dentier ou virus), il perdra une partie de son énergie et verra sa capacité de tir réduite. De plus, le virus risque de le ralentir. Mais heureusement, cette fois-ci, les effets ne sont pas transmissibles.

Attention, les monstres deviennent de plus en plus rapides au cours du temps, méfiance!

(NB: aussi bien pour les malus que les bonus, et en dehors du niveau d'énergie, les effets ne sont que temporaires.)

La tête de mort est un malus dont les effets sont imprévisibles (ralentissement extrême, perte de son énergie, ...) et qu'il vaut mieux éviter ou détruire.

Les combats, les gains et baisses d'énergie en résultant.

Pour se défendre des monstres et des autres joueurs, chaque concurrent peut tirer un jet de liqueur séminale.

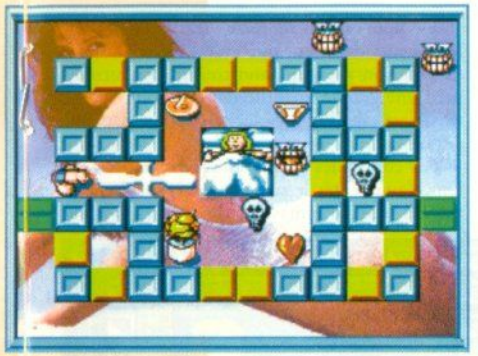
Ce tir fonctionne de 2 façons.

a) tir direct.

Il y a une cible (monstre, malus, autre joueur) sur la trajectoire du tir. Dans ce cas, le monstre ou le malus est détruit tandis qu'un joueur pris pour cible verra son énergie baisser. Chaque cible touchée augmente le score et l'énergie au tireur.

b) tir différé et explosion.

Aucune cible potentielle ne se trouvait sur la trajectoire du tir. Celui s'écrase au sol puis



explose après quelques secondes libérant des projectiles dans chacune des quatre directions . Ces tirs peuvent alors infliger des dégâts à d'éventuelles cibles.

c) portée et dégâts du tir direct et d'un tir différé.

La distance de tir dépend de l'énergie du joueur. Plus son énergie est importante, plus son tir ira loin. De même, les dégâts infligés aux adversaires sont fonction de la vitalité du joueur. Enfin pour chaque tir qu'il a réussi, un joueur reçoit une quantité d'énergie.

d) remarques sur les tirs.

Chaque joueur est insensible à son propre tir. Profitez-en pour bloquer vos adversaires et ramasser des bonus.

Les tirs ne traversent aucun type de briques mais peuvent détruire les briques obstacles en jaunes.

e) Conséquence d'un manque total d'énergie.

Si à la suite d'un combat ou du passage sur un malus, un joueur voit son énergie arriver à zéro (jauge vide), son personnage sera K.O pendant quelques secondes. En mode 1 joueur, le concurrent perd une vie; au départ, il en dispose de 5. Arrivé à 0 vies, le jeu est terminé. Snif!

Le nombre de vies restantes est indiqué sous la jauge d'énergie.

Victoire d'un joueur.

Quant un joueur approche de sa vigueur maximale, son personnage à l'écran change d'aspect pour refléter cette bonne santé.

Dès qu'un joueur dispose de suffisamment d'énergie, son score et sa jauge se mettent à clignoter et la gente dame retire les draps dans l'attente de son chevalier servant. Le joueur doit alors récupérer un préservatif puis se rendre aux pieds du lit (zone inférieure) pour recevoir le prix de sa victoire.

En mode multi-joueurs et afin de peiner le moins de concurrents, la jeune femme consentira à accorder le même privilège qu'au vainqueur à un autre joueur.

Ces deux adversaires sont alors qualifiés pour la phase Bonus.

Remarque: si un joueur qui était invité à venir partager la couche de la jeune femme, voit son énergie baisser durant son trajet vers cette dernière, celle-ci se recouvrera et le joueur devra à nouveau regagner de l'énergie, mais rien n'est perdu!

LA PHASE BONUS

Cette fois, il n'y aura qu'un vainqueur. La jeune femme ayant du mal à faire son choix, il faudra pour chacun des adversaires se montrer le plus rapide, le plus habile et le plus doué.

Après l'avoir déshabillée, chaque joueur devra la stimuler de son mieux afin de l'amener à l'extase.

La jeune femme les guidera en leur indiquant quelles zones sensibles de son corps attendent leurs caresses. Chaque joueur qui satisfaira ces besoins câlins verra croître l'intérêt de la femme à son endroit. Cet intérêt est représenté par un thermomètre dont le niveau indique le degré d'affection et de plaisir.

Chaque caresse fera monter la température. Le thermomètre redescend si le joueur n'arrive pas à flatter sa partenaire et à maintenir son excitation.

De nouveau un monstre viendra contrarier les joueurs dans leur quête de l'extase. En cas de collision avec un monstre, un concurrent perd une grande quantité de son capital affectif. Il est possible d'éviter le choc en sautant par dessus le monstre.

Par contre, les bonus subsistent et permettent d'augmenter le score et le niveau de plaisir. En plus, le ramassage d'une friandise ou d'un préservatif ralentit la baisse du thermomètre en l'absence de stimuli. (le joueur clignote alors).

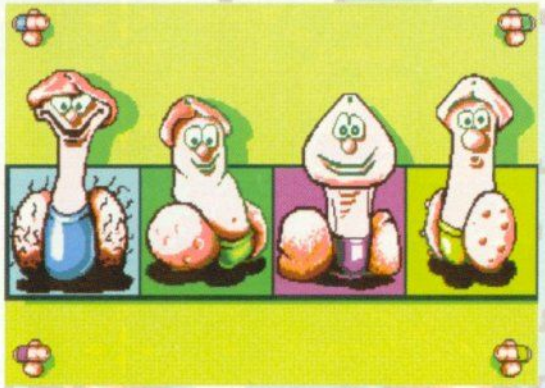
En dehors des déplacements, c'est la direction du joueur qui détermine s'il va tendre les mains vers le corps de la partenaire ou tenter d'enjamber le monstre. Tant que le personnage fait face au lit, on considère qu'il s'intéresse à la jeune femme tandis que s'il est dans le sens du chemin de ronde autour du lit, l'action à engager (appui sur bouton de feu) sera un saut.

LES COMMANDES DU JEU

NB: il n'est pas forcément besoin de prendre les personnages dans leur ordre d'apparition à l'écran. Ainsi, deux joueurs peuvent très bien choisir les troisième et quatrième figures. Même dans ce cas, les joueurs sont désignés par premier joueur et second joueur.

Le choix du nombre de joueurs se fait après la page de titre, appuyez sur la touche ENTREE ou le bouton de feu du joystick. L'écran suivant vous permet d'indiquer le nombre de joueurs qui vont prendre part à la quête du plaisir. Les touches F1 à F4 permettent de valider ou de retirer un joueur. **Un joueur sélectionné clignote**. De plus, la couleur de clignotement sera celle du personnage pendant la suite du jeu.

En mode multi-joueurs, les niveaux ne s'enchaînent pas; la lutte se déroule sur un niveau (aléatoire ou au choix des joueurs via le mot de passe) suivi d'un duel en phase bonus.



Les contrôles des personnages pour AMIGA, ATARI, MACINTOSH et PC & Compatibles

Rappel : dans la phase Bonus, c'est la direction du personnage qui détermine l'action déclenchée par l'appui sur la touche spécifique ou le bouton de feu; si le personnage fait face à la jeune femme, l'action sera une tentative de caresse tandis que si le personnage est dans le sens du chemin de ronde, l'action sera un saut - seul moyen d'éviter le monstre qui rôde.

AMIGA	Déplacements du personnage		Tir (ou tir/saut dans la phase Bonus)
Joueur 1 :	Joystick 1		Bouton FEU
Joueur 2 :	Joystick 2		Bouton FEU
Joueur 3 :	Touche fléchées	TF gauche / TF haut / TF droite / TF bas	Touche ENTREE
Joueur 4 :	Touches	Q / Z / D / S	Touche TAB (représentée par 2 flèches opposées)

ATARI	Déplacements du personnage		Tir (ou tir/saut dans la phase Bonus)
Joueur 1 :	Touches fléchées ou Joystick 1	TF gauche / TF haut / TF droite / TF bas	Touche RETURN ou bouton FEU
Joueur 2 :	Touches du pavé numérique ou Joystick 2	1 / 5 / 3 / 2	Touche ENTREE (à droite du pavé numérique) ou bouton FEU)
Joueur 3 :	Touches	Q / Z / D / S	Touche TAB
Joueur 4 :	Touches	K / O / M / L	Touche ESPACE

MAC	Déplacements du personnage		Tir (ou tir/saut dans la phase Bonus)
Joueur 1 :	Touches fléchées	TF gauche / TF haut / TF droite / TF bas	ENTREE (à droites de la zone principale du clavier)
Joueur 2 :	Touches du pavé numérique	4 / 8 / 6 / 5	Touche + du pavé numérique
Joueur 3 :	Touches	Q / Z / D / S	Touche ESPACE
Joueur 4 :	Touches	L / P / % / M	Touche SHIFT

PC	Déplacements du personnage		Tir (ou tir/saut dans la phase Bonus)
Joueur 1 :	Touche fléchées	TF gauche / TF haut / TF droite / TF bas	ENTREE (à droites de la zone principale du clavier)
Joueur 2 :	Touches	Q / Z / D / S	Touches A ou E
Joueur 3 :	Touches	L / P / % / M	Touches O ou "
Joueur 4 :	Touches	G / Y / J / H	Touches T ou U

Les autres commandes disponibles sont :

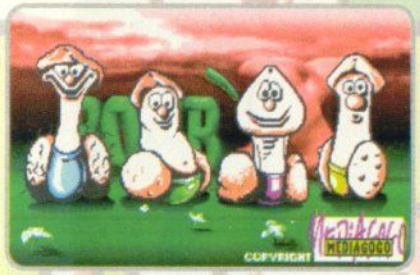
- F10 : suppression/rajout de la musique et des sons
- F9 : jeu en pause.
- ESC : abandonner une partie.
- CTRL-C : en cours du jeu permet sur PC de revenir au DOS.

Sur Amiga en mode 4 joueurs, les deux qualifiés pour la phase 2 doivent utiliser les manettes de jeu.

Le choix d'un niveau de départ.

Le jeu comporte 50 niveaux de difficulté variable avec plus ou moins de monstres, de bonus/malus et des configurations géométriques plus ou moins avantageuses pour les joueurs. De plus, il existe des trappes qui permettent à un joueur les utilisant de réapparaître à un autre endroit du niveau; cela est très pratique pour semer un adversaire ou un monstre.

Pour choisir le niveau de départ du jeu, appuyez sur la barre ESPACE lorsque la page de titre est à l'écran. Un texte vous demandant un mot de passe s'affiche. Si vous possédez un

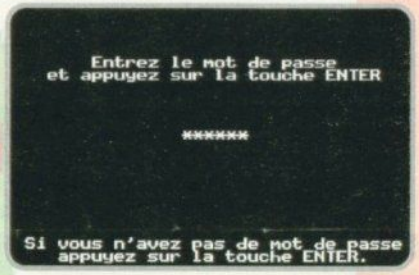


mot de passe, tapez-le puis appuyez sur la touche ENTREE. Le jeu commencera alors à ce niveau. Si le mot de passe n'est pas valide ou a été mal orthographié, vous démarrerez au premier niveau.

NB: les mots de passe sont en majuscules et comportent 5 lettres.

Pour obtenir le mot de passe, il faut avoir achevé le niveau précédent.

A titre exceptionnel, voici le mot de passe correspondant au niveau 2: PLAIZ; normalement, vous devriez l'obtenir après avoir achevé le premier tableau.



Pour l'utiliser, il suffit d'appuyer sur la touche ESPACE durant la page de titre, de taper PLAIZ suivi d'un appui sur la touche ENTREE pour commencer le jeu au niveau 2.

NB: sur PC en mode MCGA, les décors d'arrière-plan évoluent tous les 10 niveaux et deviennent de plus en plus chauds; saurez-vous les découvrir?

LE TABLEAU DES MEILLEURS SCORES

Quand vous jouez en solitaire, vous aurez la possibilité de conserver vos scores en mémoire (par contre ceux-ci seront perdus dès que vous quitterez le jeu). Si vous réalisez un bon score, vous pourrez inscrire votre nom dans le tableau d'honneur de BOMB'X.

Le score est fonction du temps mis à terminer chaque niveau, du nombre de bonus ramassés et du nombre de monstres occis.